

Esto sí es una pipa:

Ruptura y fusión de géneros en los medios electrónicos y telemáticos

Laura González Flores, IIE-UNAM

Hoy en día prácticamente todos conocemos y utilizamos los medios electrónicos y telemáticos. Sin embargo, la empresa de describir y analizar su naturaleza escurridiza deviene una tarea harto difícil por la escasa perspectiva histórica que tenemos con relación a su surgimiento, por la heterogeneidad de sus manifestaciones y por la vertiginosa rapidez de su desarrollo, al parecer más veloz que nuestra capacidad de comprensión. Ante estas dificultades, centraré mi argumento entorno a dos ideas que permitirán fundamentar el análisis y la discusión de estos medios: 1) la evolución histórica de las artes y su relación con su sitio de difusión, y 2) la relación variable de técnica y artísticidad.

A finales del siglo XV, justo antes del Renacimiento, las entonces llamadas “artes liberales” tenían como común denominador el regirse por una medida, *razón* o proporción. Las disciplinas liberales del *trivium*, en el que se incluía a la gramática, la retórica y la lógica, y del *quadrivium*, conformado por la aritmética, la geometría, la astronomía y la música, basaban su artísticidad en un procedimiento o *tekné* ceñido a métodos lógicos y reglas matemáticas que aseguraban su racionalidad. Procedimientos manuales como la pintura y la escultura eran considerados inferiores por su carencia de regla y su dependencia de la destreza manual. Lejos de considerarse “artista”, el pintor o escultor de principios del siglo XVI era simplemente un *artigiano* o “artesano”. La pintura adquirirá un status artístico al desarrollarse la perspectiva, código lógico y geométrico que permite representar el espacio real tridimensional en un espacio abstracto bidimensional cualquiera.

El concepto de “arte” de esa época, en que no había “creatividad” pero sí medida y destreza, es radicalmente diferente del arte moderno de principios del siglo XX, supeditado a la creación y el gesto del autor. La evolución histórica entre ambos conceptos puede describirse como un progresivo abandono de las reglas de representación miméticas y una creciente valoración del gesto del artista (lo cual equivaldría a un alejamiento de la objetividad y una progresiva valoración de la subjetividad). Mientras que en el concepto artístico del Renacimiento la tecnología tiene un rol importante porque permite justificar el fundamento racional del arte, la presencia de la tecnología en el arte moderno parece haber sido erradicada. Esta ausencia del componente tecnológico obedece a que el trabajo del artista se aprecia como una creación subjetiva, espiritual y/o conceptual y no como una mera habilidad manual, como en el Renacimiento. El gesto físico del artista aparece en la obra moderna para hacer referencia al proceso subjetivo, único e individual de creación y, también, para fundamentar su unicidad, elemento clave para la consolidación de su valor económico.

El surgimiento de las “Bellas Artes” en el Renacimiento coincide con el proceso de separación de las disciplinas en artes y las ciencias por una diferenciación de los modos de

operación de ambas con relación a la realidad y por un cambio en la valoración de la tecnología. La ciencia se centrará en el conocimiento objetivo de la realidad física a través de un trabajo metódico de investigación, experimentación y codificación lógica de resultados. Al arte se irán asociando, en cambio, todas aquellas experiencias sensoriales o *estéticas* que permiten al hombre expresar su vivencia subjetiva a través de la creación de obras materiales. Mientras que el componente tecnológico sirve a la objetividad de la ciencia, en el caso del arte más bien se aprecia como un estorbo: ¿cómo justificar, si no, la unicidad de la obra artística cuando su génesis se supedita a un proceso tecnológico y no a la creación sublimada y al gesto transformador de la materia física por parte del artista? Recordemos cómo hasta hace muy poco ha sido estudiada, difundida y discutida la increíble historia de las máquinas de dibujo.

El complejo papel de la tecnología en el arte moderno puede esclarecerse con el caso del medio fotográfico. La obvia posibilidad de una doble función de la tecnología fotográfica como ciencia (documentación) y arte (creación) revela, más allá de su simple carácter de herramienta, la fragilidad de los parámetros de lo artístico y lo científico. Y si bien esto no fue tan evidente en la fotografía en el siglo XIX, a principios del siglo XX ya era innegable que la objetividad o subjetividad de las imágenes fotográficas eran cualidades asociadas pero no inherentes a su carácter mecánico, automático y racional. Esta ambigüedad en la valoración del medio puede observarse en la integración de éste a los museos: mientras que las primeras fotografías que se exhibieron en los museos simplemente tuvieron el valor de copias o reproducciones de fenómenos u obras, ya a mediados del siglo XIX los museos comienzan a encomendar la creación de obras fotográficas y a comprar fotografías como parte de sus colecciones de objetos artísticos¹.

Esta doble y paradójica naturaleza del medio fotográfico como arte y ciencia se repetirá en aquellos medios ligados a la imagen fotográfica -el cine y el video- y, también en todos los medios artísticos con un fuerte componente tecnológico, como son las obras con luz, sonido, láser, hologramas, electrografía, arte de computadora, artes telemáticas (teléfono, fax, satélite, internet), multimedia, etc. Todos estos medios pueden funcionar indistintamente como ciencia, arte, e interfaces de comunicación.

Tal heterogeneidad de funciones confunde nuestros hábitos de comprensión, clasificación y descripción. ¿Dónde ponemos la línea de lo que es o no arte? ¿Qué nuevas formas de producción, difusión y consumo artístico implican los medios electrónicos? ¿Implican estos nuevos medios nuevos hábitos o formas de percepción? ¿Nuevos significados? Y si esto es cierto, ¿cuáles son? ¿Qué relación tiene la tecnología con el arte si tomamos como verdadera la conocida frase de Mc. Luhan de que “el medio es el mensaje”?

¹ El Museo de South Kensington (después Victoria and Albert Museum) comienza a comprar obra fotográfica en 1856 y comisiona un serie de obras a su “fotógrafa visitante”, Julia Margaret Cameron. Anne Mc. Cauley, "Invading Industry. The South Kensington Museum and the Entry of Photographs into Public Museums and Libraries in the Nineteenth Century" en *The Museum and the Photograph* (Williamston, MA: Clark Art Institute, 1998).

Es difícil responder estas preguntas por dos cuestiones que saltan a la vista. La primera es que, además de cumplir con funciones múltiples y heterogéneas, las formas electrónicas son naturalmente transgénicas: rompen con la concepción moderna del arte como un gran compuesto de géneros con mayor o menor jerarquía (con la pintura, el género artístico de museo por excelencia, ocupando el escalafón superior de la lista). La segunda cuestión, consecuencia de la primera, es que al poseer cualidades heterogéneas y transgénicas estos medios socavan la noción convencional de “arte”. De la misma manera en que había una resistencia a aceptar la fotografía como arte en el siglo XIX, a principios del siglo XXI los medios electrónicos se resisten a ser clasificados y simplicados. Parece como si encontrarse en una situación liminar fuese una parte misma de su naturaleza. Entre el arte y la comunicación, la creación estética y la información, estos medios retan a la nueva crítica. La conocida aporía de la integración o acercamiento de las esferas de arte y vida cotidiana (*praxis*) con que se toparon las propuestas vanguardistas toma un renovado vigor: ¿es posible concebir un arte fuera de los museos? ¿Un arte para las masas difundido por medios masivos? ¿Puede una obra artística carecer de cuerpo? ¿Podemos concebir un arte sin un *locus* diferenciado, efectivo sólo a distancia? ¿Estamos preparados para comprender como arte una producción sin autor, estructura u objetivo? ¿Es el arte un fenómeno anclado a un tiempo lineal o puede darse en una suma o sucesión de tiempos?

Las preguntas anteriores inevitablemente remiten a una discusión abierta hace ya tiempo por Walter Benjamin con relación a la artisticidad de las obras de la “era de la reproducción mecánica”. Para Benjamin, la reproducción técnica no sólo ampliaba el valor de “exposición” o difusión de la obra artística, volviéndola más democrática, sino que minaba su “aura”, asiento de su artisticidad. La discusión también remite a otros movimientos que a nivel práctico intentaron integrar mecanicidad y arte como un factor positivo. También es justo citar aquí aquellas corrientes que en la Europa de fines del siglo XIX y principios del siglo XX partieron del escenario del arte con la intención de devolverlo a la esfera cotidiana a través de la adopción de técnicas de producción industrial. En primer lugar cabe nombrar el movimiento de *Arts and Crafts* que encabezó Charles Morris en Gran Bretaña y que desde 1861 se rebeló contra la no funcionalidad de los objetos artísticos. Si bien Morris y los prerrafaelitas abogaron por un “arte para todos”, paradójicamente nunca apoyaron la producción en masa. Fue el arquitecto y diseñador belga Henry Van de Velde quien intentó articular la mecanización e industrialización con la producción de arte/artesanía a través de su trabajo práctico y de la enunciación de una estética científica. Su trabajo en la Academia de Artes y Oficios de Weimar influyó en el diseñador y estadista alemán Hermann Muthesius quien fundó la *Deutscher Werkbund*, asociación que reunía a industriales, artistas y escritores en una lucha en pro de la “estética de la máquina”. Más radical que Van de Velde, Muthesius concebirá y propagará, junto con el historiador de arte Alfred Lichtwark, las nociones de *Sachlichkeit* (objetividad), *Nutzkunst* (arte utilitario) y *Maschinenstil* (arte de la máquina). A las obras e ideas de Morris, Van de Velde y Muthesius también podríamos asociar las de Horta en Bélgica, Berlage en Amsterdam, Mackintosh en Escocia, Guimard en París y Gaudí, Domènech i Muntaner y Puig i Cadafalch en Barcelona. Llámense *Jugendstil*, *Sezessionstil*, *Art Nouveau*, *Modern Style*, *Style Liberty* o “modernismo”, todas las corrientes de principios de siglo compartirán una misma inquietud: la definición del objetivo social del arte.

A esos movimientos de principios de siglo que integraron la tecnología al arte en la práctica se unirán otras corrientes de vanguardia (futurismo, constructivismo, dadaísmo) y otras escuelas (*Bauhaus*) que dentro de un ámbito más propiamente artístico cuestionarán fuertemente la funcionalidad del arte e intentarán borrar de manera intencional la distancia entre las “bellas artes” (artes) y las “artes aplicadas” (artesanías). Siguiendo la máxima del arquitecto norteamericano Louis Sullivan de “la forma sigue a la función” experimentarán conscientemente con todos los adelantos tecnológicos para poner en evidencia la relación de contenido, forma y función de la obra. Moholy Nagy, por ejemplo, hizo la primera obra artística utilizando el teléfono (*Telefonbilder*, 1922), los futuristas utilizaron la radio (*La Radio*, 1933),² Marcel Duchamp experimentó con luz y cine y los constructivistas iniciaron el arte cinético. Independientemente del éxito relativo de estas tentativas, su logro más importante fue el de hacer patente la fragilidad del ámbito de lo artístico ante la inevitable inclusión de la tecnología. Los nuevos medios tecnológicos no sólo posibilitan cambiar la forma o sintaxis de la obra de arte sino que también permiten trascender la calidad objetual y material de ésta. Como consecuencia, también cambia su contenido, que muchas veces se centrará meramente en el proceso perceptual, comunicativo y/o de tautología tecnológica del medio utilizado. Sin embargo, la amenaza mayor de los nuevos medios al arte es su indiferencia con el modo convencional de difusión artística, ligado con el espacio exclusivo del museo³. Este cuestionamiento rebasará el antiguo dilema de arte *versus* artesanía para asentarse como una oposición entre teoría de la comunicación *versus* teoría estética. Indiscutiblemente, lo que esta cuestión manifiesta es la evolución paralela del ámbito del arte con respecto al contexto social y cultural mayor, en el que va haciéndose cada vez más evidente el cambio de una cultura de intercambio de objetos a una de intercambio de información por efecto de una tecnologización acelerada de la vida cotidiana.

El problema de la asimilación de estas nuevas formas de arte tecnológicas es precisamente que los parámetros críticos no han evolucionado con ellas. Que el arte de principios del siglo XXI se siga concibiendo como algo dependiente de los museos implica que la noción de artisticidad sigue atada a la concepción de lo artístico como opuesto de lo científico/tecnológico y no a una posible fusión o validez simultánea de ambos parámetros. Mientras que el medio cotidiano altamente tecnologizado se ha transformado estetizándose por una extensión del ámbito de las artes aplicadas a lo masivo industrial –i.e. licuadoras de diseño con firma de autor o zapatos tenis con una estética que rebasa su función práctica- el mundo del arte sigue claramente anclado a lo “museal”. En la inclusión de obras de nuevas tecnologías a sus espacios, los museos contemporáneos siguen prolongando la lógica convencional de los géneros modernos: colocan el arte producido con nuevos medios en una

² Los *Telefonbilder* o “cuadros telefónicos” se basaban en la idea de la producción anónima a través de técnicas industriales de producción. Claudia Giannetti, Introducción a *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio* (Barcelona: L’Angelot, 1998) p. 7.

³ Y la galería, por supuesto. Si no se hace mención específica de ésta en relación a este punto es porque más adelante se explicará la galería como sitio de venta más que de codificación del arte.

sala aparte, organizan exposiciones especiales de “arte tecnológico”⁴ y aprovechan las plataformas tecnológicas para difundir sus colecciones de arte objetual. La adopción de la tecnología por el mundo dominante del arte es aún tímida y no llega su influencia más que a la superficie. La nueva tecnología se utiliza más como interfaz de comunicación o difusión del medio que como soporte con nuevas posibilidades semánticas y sintácticas. Las posibilidades de los medios tecnológicos, electrónicos y computacionales –incorporeidad, transmisibilidad a distancia, interactividad, auto-gestión y auto-génesis- no se asimilan en su verdadero potencial por la dificultad de aceptar su consecuencia implícita: la implosión de la artisticidad tal y cómo lo conocemos. Basada en la sublimación de la creación subjetiva de una obra material por parte de un autor y en la sobrevaloración económica relativa a su colocación en el espacio físico de acceso limitado del museo, la noción dominante de artisticidad de la modernidad y posmodernidad resiste poco y mal el embate de los medios tecnológicos y electrónicos.⁵ En relación a este punto cabría hacer la distinción entre la adopción de un medio tecnológico para difundir una obra de arte, cuestión asimilada con una relativa facilidad por la convención artística (*i.e.* la transmisión telefónica en 1833 de una ópera desde la *Hofoper* en Viena al Pabellón de la Exposición Internacional de Electricidad en la misma ciudad⁶), a la difícil aceptación de obras tecnológicas cuya estructura sígnica y cuya producción, difusión, transmisión y consumo dependen de las características específicas a los medios tecnológicos. La ausencia de una corporeidad física; de una localización fija en un tiempo y espacio concretos y pre-determinados; la posible inexistencia de autor o la existencia de muchos, anónimos; la autogeneración aleatoria de la obra por efecto de un programa computarizado; la interactividad no prevista y la alteración subsecuente de la obra; la transmisión telemática y de acceso público de la pieza; y, finalmente, la emancipación de la difusión y consumo de un espacio físico controlado son aspectos que aún dificultan nuestra posibilidad de valorar como arte a los medios electrónicos, telemáticos y computacionales.

Si aceptamos como verdadero aquello que Marshall Mc. Luhan aseveraba sobre los medios (“*el medio es el mensaje*”) tenemos forzosamente que cuestionar la validez de nuestros concepto de arte, artista y obra ante la producción incorpórea, interactiva, autogenerada, etc. de los medios tecnológicos. Aunque ya desde las vanguardias ha existido corrientes (dadaísmo, situacionismo, etc.) y géneros (performance, land art, arte conceptual, arte de grupos) que han retado las nociones convencionales de arte, éstas siguen dominando el cánón dominante de la producción, difusión y consumo estético. Toda creación estética que se independiza del ámbito de los museos y que asume una función social queda fuera de una posible consideración artística. Por ello, aquellas obras y corrientes que se integran al museo independientemente de su propuesta e intención iniciales quedan transformadas en “arte de

⁴ *i.e.* *Electra*, en el Centro Georges Pompidou de París en 1983, *ArTec* en Nagoya, en 1989 y 1991, *Images of the Future* en Montréal en 1986, *Ars Electronica* en Linz, desde 1979, etc. Frank Popper, *Art of the Electronic Age* (London: Thames and Hudson, 1983) pp. 158 – 172.

⁵ En relación a estas características puede afirmarse que la noción moderna del arte se ve prolongada en la posmodernidad. El cambio se da en la estructura sígnica de la obra (significante y significado) pero no en una ruptura con su semiosis limitada y estructurada por su espacio de difusión, el museo. El arte posmoderno podría entenderse como una crisis mas no una ruptura con la noción moderna del arte.

⁶ Giannetti. *Ibid.*

museo". No es poco común ver en los museos contemporáneos el resultado de la experimentación artística de ruptura materializado y simbolizado en los documentos o restos físicos, *i.e.* los pizarrones y objetos de Beuys, las fotos de las caminatas de Richard Long y Hamish Fulton, los bocetos de las "cortinas" de Christo, etc. El diseño y la moda también pasan por este proceso: al enajenarse de su función social y/o comunicativa por su entrada en el museo pierden su calidad de "artes aplicadas" y ascienden a la esfera de las "bellas artes".

Un análisis de las características de los medios puede ser útil para definir en primer lugar sus características particulares a nivel formal o sintáctico y, por ende, el potencial específico de variabilidad a nivel semántico (contenido) y de finalidad social (función). A continuación describiré las cualidades distintivas de los medios tecnológicos, telemáticos y electrónicos de modo sintético y generalizador. Quiero hacer la salvedad que estoy consciente de la reducción que este modo de proceder implica. Si propongo las siguientes distinciones generalizadas es por su utilidad para el esclarecimiento del problema de estos medios en su sentido más amplio. Evidentemente cabría la necesidad de hacer descripciones más precisas en los casos de obras y medios específicos, en primer lugar, así como distinguir entre un uso de la tecnología en el nivel superficial de interfaz comunicativa y un uso instrumental de la tecnología como codificador de la forma, contenido y modo de producción, difusión y consumo de la obra (*i.e.* caracterización semiósica amplia de ésta).

Obra de arte convencional vs. medios tecnológicos, telemáticos y electrónicos.

Hemos dicho ya que la obra de arte convencional es un objeto con cualidades materiales y, por ende, asociado a un espacio físico concreto que es el museo. Tiene "cuerpo": está conformada por materia continua. Para disfrutarla bastan los órganos de los sentidos; es "human readable". Su estructura material tiende a ser continua y analógica y su naturaleza fundamental es "quedar", mas no cambiar, en el tiempo.

La obra electrónica y telemática tiende a ser inmaterial. No tiene cuerpo, es "virtual". Puede estar conformada por impulsos eléctricos o lumínicos, por trozos de información o bits. En su mayor parte muestra una estructura discontinua o digital: su configuración se da por saltos. Su transmisión depende del tiempo y su percepción, de la utilización de energía eléctrica y de un intermediario -máquina o aparato- que nos la muestre: no es "human readable".

La producción de la obra de arte convencional puede depender de medios mecánicos de menor o mayor automatismo, por lo que la asociamos con la era de las máquinas (aparatos que transforman materia). Los medios electrónicos, por el contrario, se relacionan con la era de la información y con un automatismo de altísima velocidad. Están controlados por computadoras (aparatos que procesan información). Mientras que las obras de arte se asocian con la producción convencional de un autor concreto, los medios electrónicos pueden tener uno o varios autores (identificables o no), pueden ser producto de una colectividad, de una interfaz o interactividad tecnológica o de un programa informático.

Mientras que la obra de arte convencional generalmente se presenta en un espacio concreto y en un tiempo lineal, la obra de arte electrónica puede manifestarse en un lapso de tiempo distendido e indeterminado y en espacios diferentes. La obra de museo diversifica su difusión a través de revistas y libros mientras que la obra electrónica se transmite a través de redes amplísimas de información. La obra de arte se asocia a lo “cultural”⁷ al limitarse su alcance a un público reducido más bien elitista. Se vende en galerías. La obra electrónica, en cambio, tiende a ser “expositiva” en tanto busca la mayor difusión posible a partir de su colocación en espacios públicos reales o virtuales.

Las obras de arte de museo tienden a asociarse con una estética moderna que clasifica los objetos según géneros, estilos, etc. Los medios electrónicos desafían la clasificación en géneros. Por lo general transgénicos e interdisciplinarios, sólo pueden ordenarse según la débil orientación de su procedencia técnica: arte con luz, láser y holografía, electrografía video, arte de computadora, arte telemático (teléfono, fax, satélite, internet), multimedia, cd-rom interactivo, animación por computadora, etc. Sin embargo, con relación a la génesis técnica, podría argumentarse que también en el objeto de museo opera una categorización dependiente de la técnica de realización (pintura, escultura, grabado, etc.). En este sentido, debemos recordar que la crítica moderna exorcizó la reducción de los géneros a sus técnicas de producción y propuso toda una estética basada en los “valores esenciales” a los géneros (*i.e.* lo plano, el color, la forma en el caso de la Pintura; el volumen, el espacio en caso de la Escultura, etc.). El que la Pintura (el género) se hiciera con pinturas (el medio) no era tan relevante como la justificación a nivel teórica de “lo pictórico”. Es en esta cualidad donde encontramos la diferencia entre la Pintura (una clase cultural) y la pintura (una mera técnica basada en un tipo de materiales).

Reducir la obra electrónica o telemática a su técnica de realización o soporte comporta el peligro teórico esencial de desvincularla de aquella categoría paradigmática –el arte o la ciencia– que la contextualiza, significa e impone una función. Una obra “técnica” puede funcionar dentro de una multiplicidad de ámbitos, inclusive en el caso de aquellos definidos por nuestra cultura como opuestos o contradictorios. El desplome de las categorías axiológicas, epistemológicas y teleológicas asociadas al arte (expresión, creación), ciencia (conocimiento, verdad) y tecnología (instrumento, medio) tendría como consecuencia la necesidad de una redefinición urgente de éstas. Implicaría, en corto, una verdadera revolución cultural.

Que el mundo del arte integre o no esta conciencia a su retórica es independiente del desarrollo mismo de los medios tecnológicos. Aunque exposiciones como *Licht Kunst Licht* en Eindhoven en 1966, *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* en el MoMA en Nueva York en 1968, *Electra* en el Centro Georges Pompidou de París en 1983 o *Images of the Future* en Montréal en 1986⁸ hayan sido significativas en la toma de conciencia del potencial

⁷ Ref. a Walter Benjamin, “La obra de arte en la era de su reproducción mecánica” en *Iluminaciones* (Madrid: Taurus, 1973).

⁸ Popper, *Ibid.*

estético de los medios tecnológicos y electrónicos en el público en general, su influencia en el cánón dominante del arte ha sido más bien limitada. Podría decirse que con estas muestras sucede algo parecido a las de diseño o moda en los museos: son simplemente un elemento más de variación estética pero no el componente natural y esencial del arte de la era de la información. Al integrarse al museo los medios electrónicos y tecnológicos siempre quedan en un segundo plano, el de los medios “alternativos” o “experimentales”.

Si las obras electrónicas no se han asimilado al cánón dominante del arte a pesar de caracterizarse éste en la modernidad por fases continuas de ruptura, renovación e integración es porque la amenaza que representan a nuestra noción de arte es bien real. Sin embargo, la falta de aceptación en la esfera exclusiva del arte no ha impedido que estos medios hayan constituido sus propios espacios. Sin renunciar al potencial social de comunicación e información inherente a su naturaleza, estos espacios conservan fuertes componentes e intenciones estéticas. Dentro de los casos más destacados de este tipo de espacios o proyectos destacan *Ars Electronica* que desde 1979 se lleva a cabo en Linz, las bienales *ArTec* en Nagoya (1989 y 1991) y, ya a finales de los 90, los eventos interdisciplinarios y multifocales *Ars Futura* en Barcelona, *Transmediale* en Berlín y *Siggraph* en Estados Unidos. Como casos concretos de proyectos innovadores que se insertan directamente en la aspiración vanguardista de colapsar vida y arte y cuestionan la sostenibilidad de la noción moderna/posmoderna de arte antes discutida pueden mencionarse el *Electronic Super Highway* que concibió en 1984 Nam Jun Paik y que –según él– fue apropiado por el gobierno norteamericano; el *Electronic Café Internacional* que empezaron en 1990 Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz y que constituye un verdadero proyecto global de creación y comunicación; el proyecto *Piazza Virtual* de Ponton European Media Lab, de 1996, una experiencia fluida, interactiva, autogenerada y horizontal que utilizó a la televisión privada, y finalmente, los múltiples “cadáveres electrónicos” que siguiendo la estrategia dadaísta del “cadáver exquisito” articulan discusiones de distinto tipo en Internet.

Las posibilidades de experimentación, innovación y juego que involucran la creación con medios electrónicos y telemáticos son inmensas, tanto a nivel estético como nivel comunicativo. Qué importa su categoría. Los medios electrónicos sí son justamente eso que indican. Sí son una pipa: meros “medios” tecnológico, interfaces instrumentales para la comunicación y la creatividad humana.